

**GUÍA PEDAGÓGICA N° 24 DE RETROALIMENTACIÓN Grupo 2**

**Escuela:** Patricias Mendocinas

**CUE:** 700046700

**Docente:** Torres Flavia Analía

**Grado:** Primario, 2do grado

**Turno:** Mañana

**Áreas:** Matemática, Ciencias Sociales, F. Ética y Ciudadana y Educación Tecnológica.

**Título:** Aprendí para crecer.

**Contenidos:**

**Matemática:** Numeración hasta el 999. Lectura y escritura. Descomposición aditiva. Reconcomiendo y uso de las operaciones: suma, resta y multiplicación en situaciones problemática. Sistema monetario. Reconcomiendo de figuras y cuerpos geométricos: características. Diferenciación de distintas magnitudes: longitud, peso, capacidad y tiempo (calendario).

**Ciencias Sociales:** Señalar y describir trabajos en espacios urbanos y rurales.

**Formación Ética y Ciudadana:** La reflexión sobre el sentido de los valores. (La responsabilidad)

**Educación Tecnológica:** Proyecto tecnológico de elaboración de un juego. Análisis características y partes de las herramientas, ya sea por forma o materiales que la constituyen.

**Desafío:** Armar un juego de mesa con distintos materiales de casa.

**Indicadores de evaluación para la nivelación:**

- ❖ Lee, escribe, ordena, compara y descompone un número natural.
- ❖ Resuelve cálculos con y sin dificultad de operaciones de suma, resta y multiplicación.
- ❖ Identifica cuerpos y figuras geométrica.
- ❖ Reconoce las distintas unidades de medidas convencionales longitud, peso, capacidad y tiempo (calendario).
- ❖ Identifica espacios y zonas urbanas y rurales.
- ❖ Reconoce los trabajos desarrollados en zonas urbana y rural.
- ❖ Comprende, aplica y sostiene los distintos valores a partir de las emociones y sentimientos.
- ❖ Nombra las partes de una herramientas
- ❖ Nombra algunas partes de las herramientas.
- ❖ No identifica la parte de las herramientas.

Fecha: 9 de noviembre al 2 de diciembre.

1) Completa las cajas registradoras que faltan dibujando los billetes y las monedas para descomponer.

- ¿Cuántos billetes de cien, cuántos de diez y cuántas monedas se necesitan para pagar cada compra?



2) Escribe el nombre de los números que faltan de las cajas registradoras del punto anterior.

→ Doscientos veinticinco.

→ Ciento doce.

→ \_\_\_\_\_.

→ \_\_\_\_\_.

→ \_\_\_\_\_.

3) Completa los números que faltan de menor a mayor.

999 – 560 – 100 – 240 – 712 – 303 – 400 – 19

19 - 100 - \_\_\_\_\_.

4) Resuelve las siguientes situaciones problemáticas haciendo la cuenta.

**SITUACIONES EN LA PANADERÍA**

a) Sara, la panadera, coloca 4 donas en cada bandeja. ¿Cuántas donas hay en 7 bandejas?

**SITUACIONES EN LA LIBRERÍA**

b) En una caja de lápices rotos se colocaron 25 rojos, 11 verdes y 33 azules. ¿Cuántos lápices rotos hay en total?

**SITUACIONES EN LA JUGUETERÍA**

c) En el estante de la juguetería se colocaron 18 muñecas Barbie y 4 se cayeron. ¿Cuántas muñecas quedaron en el estante?

5) Realiza un X en la palabra correcta de cada objeto con la unidad de medida convencional.



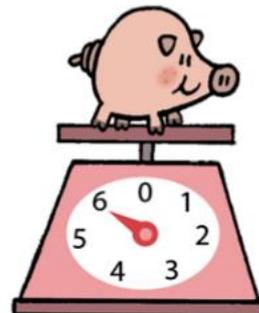
peso – capacidad – tiempo – longitud



peso – capacidad – tiempo – longitud



peso – capacidad – tiempo – longitud



peso – capacidad – tiempo – longitud

- 6) Une con flechas las que faltan según si es figura geométrica o cuerpo geométrico, luego escribe sus nombres debajo.

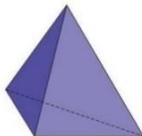
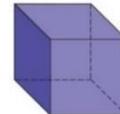


FIGURA GEOMÉTRICA



CUERPO GEOMÉTRICO

círculo



cilindro

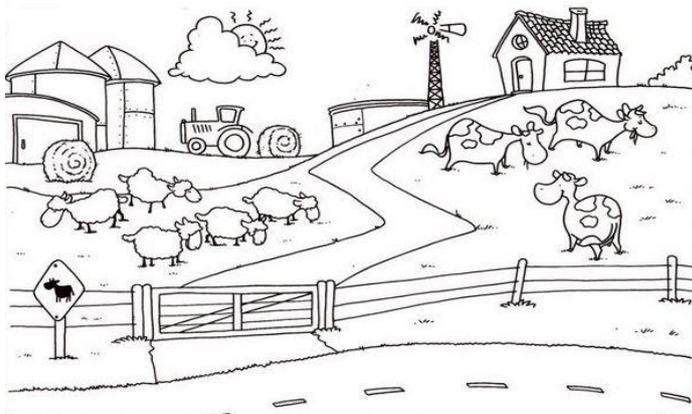
- 7) Dibuja con ayuda de un adulto, o busca en revistas, algunas figuras y cuerpos geométricos para las tarjetas del desafío.
- 8) Observa cada paisaje y completa las que faltan que faltan características de cada lugar.



Características de la ciudad:

1. Hay fábrica.

2. Hay muchas personas.
3. \_\_\_\_\_.
4. \_\_\_\_\_.



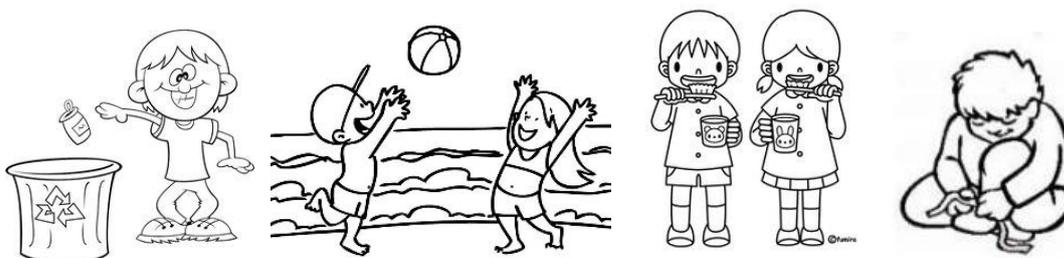
**Características del campo:**

1. Hay mucho campo.
  2. Hay molino.
  3. \_\_\_\_\_.
  4. \_\_\_\_\_.
- 9) Coloque la V de verdadero o la F de falso según el trabajo que se desarrolla.

	VERDADERO	FALSO
En la zona urbana trabaja el periodista		
En el campo trabaja el agricultor		
En el campo trabaja el vendedor de ropa		
En la ciudad trabaja la granjera		
En la zona rural trabajan los taxistas		
En la zona urbana trabaja la secretaria		

10) Busca imágenes del campo y de la ciudad para las tarjetas del desafío.

11) Observa las siguientes situaciones cotidianas y encierra las que son tus responsabilidades.



12) Completa con más ejemplos de las personas que trabajan en el campo o en la ciudad, cuáles son sus responsabilidades.

## Guía N°24 - Escuela "Patricias Mendocinas" - 2° grado - áreas integradas.

- Cumplir con las tareas del trabajo.
- 
- 

13) Proyecto Tecnológico: Diseñamos y construimos un juego de memoria.

14) Te propongo que con ayuda de un adulto construyas un juego, para ello deberás utilizar herramientas que ya conoces y sabes utilizar.

Proceso:

15) Busca un cartón.

16) Marca fichas de 4 cm por 4 cm, con ayuda de una regla y un lápiz.

17) Pegar las fichas indicadas por la seño Flavia.

18) Recórtalas con una tijera.

19) Elige una herramienta que utilizaste, dibuja y nombra sus partes.

20) Explica con tus palabras a un adulto como realizaste este juego.

**Presentación del juego para el desafío. Contenidos y procesos involucrados:**

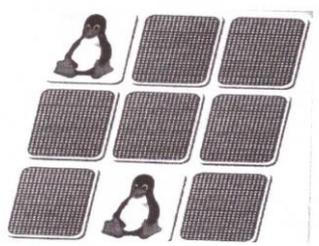
Reconocer el idéntico, memorizar y relacionar los temas aprendidos.

**Juego de memoria**

**Materiales:** Pares de fichas con imágenes idénticas. La cantidad de pares de fichas que se utilicen para jugar está en relación con el nivel de comprensión que se ha logrado del juego. El mínimo es dos pares.

**Desarrollo del juego:** Este juego se juega de a 2 o 3 jugadores. El objetivo es juntar dos fichas que son iguales. De manera alternada, cada jugador da vuelta dos fichas de tal modo que el resto de los jugadores las puedan ver. Si son iguales, las levanta y las aparta. Si las fichas son distintas debe volver a colocarlas boca abajo en la misma ubicación. Es importante que los otros jugadores estén atentos para lograr memorizar la ubicación de las fichas que luego les permitirá acertar cuando les toca jugar.

Cuando se comienza a enseñar a jugar este juego es conveniente ubicar las fichas en una cuadrícula, parecida a un tablero de ajedrez, porque facilita la memorización de la ubicación de cada ficha. El jugador que juega más fichas, gana.



Directora: Claudia Dávila